

eEURO 2020 e-jalgpalli reeglid



1. Ülevaade

OSTMINE EI OLE VAJALIK.

OSTMINE EI OLE VAJALIK. UEFA Euro 2020 e-jalgpalli Turniir ("Võistlus") on rahastatud UEFA poolt ja hallatud Turtle Entertainment-i ("ESL-i") poolt.

Turniir on videomängu võistlus, mida viiakse läbi kasutades jalgpalli mängu nimega Pro Evolution Football 2020 ("PES 2020") PlayStation 4 konsooli jaoks.

Osalejad peavad registreerima võistlusele integreeritud PlayStationi turniiri rakenduse või ESL Play veebilehe kaudu. Osalejad, kes vastavad nõutele allpool esitatud Mängija sobivuse osas (eraldi "Mängija" või "Võistleja" või "Osaleja") peavad ka (1) omama või neil on juurdepääs PES 2020 mängule PlayStation 4 peal; (2) neil on kehtiv PSN ID; (3) on Riikliku Jalgpalli Liidu kodanikud ("RJL"); ja (4) neil on kehtiv PSN-i + tellimus.

2. Mängija sobivus

Kõik mängijad, kes võistlevad UEFA Euro 2020 e-jalgpallis, peavad vastama järgmistele nõutele:

- Mängijad peavad ühendama oma PSN-i ID ESL Play kontoga läbi PSN-i integreeritud turniiri rakenduse kaudu või ESL Play turniiri veebilehel. Selle tegemata jätmine enne turniiri algust tähendab Mängija diskvalifitseerimist võistluselt.
- Mängijatel peab olema vastava riigi kodakondsus, et võtta osa UEFA eURO 2020 mängijate valikust.
- Mängijad peavad olema 16-aastased või vanemad enne turniiri algust. Kõigil mängijatel, kes on nooremad kui 18-aastased, peab kaasas olema vanem või eestkostja, kellel on võimalik saata mängijat kõikidel turniiriga seotud otseüritustel seadusega ettenähtud korras.

3. Mängija käitumine

UEFA-l ja ESL-il on nulltolerants ebaviisaka, solvava või vägivaldse käitumise suhtes UEFA sanktsioneeritud ürituste ajal või nende suhtes. Eespool nimetatud käitumisega seotuid võimalikke intsidente võetakse tõsiselt ning iga juhtumiga tegeleb Turniiri Ametnik.

Mängijatelt oodatakse, et nad käituksid alati viisakalt ja sportlaslikult. Reeglite rikkumise hulka, kuid ei ole piiratud, võib kuuluda häkkimine, ekspluateerimine, mängija kasutamine, kes pole tiimis ja tahtlik lahtiühendamine võrgust või oma mängusüsteemist. Mängijatelt oodatakse, et nad näitaksid sportlastikkust ja ausat mängu. Iga ebasportlastiku või ebaviisaka käitumisega tegeletakse karmi käega iga turniiri faasi ajal. See võib tähendada isegi mängija peatamist turniiri ajal või välja viskamist kogu liigast. Mängijad peavad mängima võimalikult hästi igal ajal. Turniiri ametnikud teevad ainuotsuse nende reeglite rikkumiste eest.

Olenemata keelest, mida võistleja räägib, ei tohi Mängijad kasutada ebaviisakaid žeste, roppust ja/või rassistlike kommentaare, mängu- , grupi jututoas või otse-eetri intervjuudes. See hõlmab lühendeid ja/või varjatuid viiteid. Administraatorid jätavad endale õiguse seda jõustada oma äranägemise järgi. Käesolevad reeglid rakenduvad ka foorumitele, e-kirjadele, isiklikele sõnumitele ja Liiga Discordi jutukanalitele.

Igasugust üldist kriitikat või tagasisidet, mida võib isikul olla Liiga praeguse tegevusega kohta, tuleb kõigepealt saata sõnumi kaudu Liiga Operaatorile või klienditoe süsteemi kanalite kaudu. Nõuetekohase vaidluste reeglite mittejärgimise korral ei pruugita vaidlust võtta arvesse.

4. Turniiri struktuur

4.1 UEFA eEURO 2020 mängijate valik

Mängijad võtavad osa kvalifikatsioonimängudes, et kindlaks määrata nende riigi parimaid. Sõltuvalt riigist, on kas 2 või 4 kvalifikatsiooni turniiri, milles mängitakse mängud 1 versus 1, kus formaadiks on parim ühest mängust (kui kaotad, oled võistlusest väljas). Mängi nii paljudes kvalifikatsiooni turniirides kui võimalik, sest iga võistlus on uus šanss kvalifitseeruda. 4 parimat mängijat lähevad edasi playoffidesse.

Online playoffid mängitakse topelt kõrvaldamise formaadis (kus pead kaks korda kaotama, et välja kukkuda) ja parim kolmest mängust (pead võitma 2 mäng, et edasi liikuda). Sõltuvalt riigist, kvalifitseerub rahvusmeeskonda kas 2, 3 või 4 mängijat.

4.3 UEFA eEURO 2020 mängijate valiku jagunemine

Kvalifikatsioonimängude arv ning mängijate arv, kellel on võimalik liituda rahvusmeeskonnaga erineb sõltuvalt riigist.

Allpool on toodud osalevate riikide täielik jagunemine. Juhul, kui sinu riik ei ole nimekirjas, tähendab see, et RJL ei vali riigi esindajaid online kvalifikatsiooni kaudu, mis on korraldatud UEFA poolt.

- Albaania valib 2 esindajat läbi 2 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Austria valib 4 esindajat läbi 4 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Belgia valib 2 esindajat läbi 4 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Bosnia ja Hertsegoviina valib 2 esindajat läbi 2 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Bulgaaria valib 2 esindajat läbi 4 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.

- Horvaatia valib 2 esindajat läbi 2 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Küpros valib 2 esindajat läbi 2 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Inglismaa valib 2 esindajat läbi 4 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Eesti valib 2 esindajat läbi 2 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Kreeka valib 2 esindajat läbi 4 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Ungari valib 2 esindajat läbi 4 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Gibraltar valib 2 esindajat läbi 2 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Liechtenstein valib 2 esindajat läbi 2 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Leedu valib 2 esindajat läbi 2 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Luksemburg valib 2 esindajat läbi 2 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Malta valib 2 esindajat läbi 2 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Montenegro valib 2 esindajat läbi 2 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Põhja-Makedoonia valib 2 esindajat läbi 2 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Põhja-Iirimaa valib 2 esindajat läbi 2 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Šotimaa valib 2 esindajat läbi 2 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Serbia valib 4 esindajat läbi 4 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Slovakkia valib 2 esindajat läbi 4 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Hispaania valib 2 esindajat läbi 4 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Šveits valib 4 esindajat läbi 4 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Türgi valib 2 esindajat läbi 4 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.
- Wales valib 2 esindajat läbi 4 kvalifikatsiooni ja 1 läbi Online Playoffi kvalifikatsiooni.

4.3 UEFA eEURO 2020 online kvalifikatsioon

Pärast seda kui UEFA eEURO 2020 mängijate valik on lõpetatud, loositakse iga meeskond juhuslikult 5 gruppi, kus on 5 meeskonda ning 5 gruppi kus on 6 meeskonda. Iga grupp mängib parim ühest mängust kordamööda. Iga grupi võitja kvalifitseerub UEFA eEURO 2020 Finaali.

Teise koha meeskond igas rühmas jagatakse kaheks uueks grupiks, kus mõlemas on 5 meeskonda. Iga rühm mängib parima ühest mängust kordamööda. Iga rühma 3 parimat meeskonda kvalifitseeruvad UEFA eEURO 2020 finaali.

4.4 UEFA eEURO 2020 finaali

4.4.1 Gruppide faas

16 meeskonda, kes on jõudnud offline finaali jagatakse 4 gruppi, kus igas grupis on 4 tiimi. Iga grupp mängib GSL-i formaadis. Iga rühma 2 parimat meeskonda lähevad edasi järgmise faasi.

4.4.2 Kõrvaldamise faas

Iga grupi 4 võitjat loositakse teise kohalise meeskonna vastu, kes ei olnud nende rühmas eelnevas faasis. Iga mäng kuni Finaalini on parim kolmest mängust. Mängu järjekord on:

- 1v1
- 2v2
- 1v1 (vajaduse korral)

Finaal on Parim viiest Mängust. Mängu järjekord on:

- 2v2
- 1v1
- 2v2
- 1v1 (vajaduse korral)
- 2v2 (vajaduse korral)

5. Turniiri juhised

5.1 Puudumine

Igal mängijal on **15 minutit** mängusse ilmumiseks. (Aeg alates Punktist 1. +15 minutit). Puudumine 15 minuti jooksul toob kaasa vaikimisi kaotuse. Mängija, kes ootab peab avama protesti (mängu saidi play.eslgaming.com kaudu) vaikimisi kaotuse saamiseks või tõstma selle ebakõla tšatile ühe administraatoriga.

5.2 Tulemused

Mõlemad mängijad vastutavad ESL-saidile õigete tulemuste v sisestamise või turniiri administraatorile teadaandmise eest vastavale ebakõla kanalile. Seega peavad mõlemad mängijad tegema ühe screenshoti mängu lõpus, kust oleks näha õiget tulemust ja nad peavad selle ESL-i saidile üles laadima pärast mängu. Kui sul on konflikti mängu ajal, palun ava protest, et personali meeskond saaks asja kontrollida ja otsuse teha. Otsus võib ka tahendada, et mõlemad mängijad on diskvalifitseeritud, kui ei saa piisavalt tõendada iga mängija kohta, et ta oleks selge võitja.

5.3 Mängu meedia

Kõik mängu meedia (ekraanitõmmised ja videod) tuleb säilitada vähemalt 15 päeva. Üldiselt peaks mängu meedia üles laadima võimalikult kiiresti. Mängu meedia võltsimine või manipuleerimine on keelatud ning sellega kaasnevad ranged karistused.

5.4 Ekraanitõmmised

Mõlemad osapooled vastutavad selle eest, et mängu tulemused oleksid üles laaditud pärast mängu lõppu. Pildid peavad sisaldama mõlemate osalejate nimesid ja mängu tulemust. Me soovime samuti, et mängijad teeksid potentsiaalsetest probleemidest ekraanipilte (nagu Lahtiühendamised, Mängu seadistuste probleemid jne). Neid pilte võib kasutada ja kasutatakse tõendina vaidluse korral.

5.5 Mängu muutused

ESL võib oma nägemuse järgi mängu algusaega muuta. ESL teatab kõigile asjaomastele mängijatele esimesel võimalusel kui see juhtuma peaks. Kõik mängud peavad algama niipea, kui võimalik. Alguse mistahes viivitus võib diskvalifitseerimine kaasa tuua. Iga mängu alustamise aeg on hinnanguline, ametlik mängu aeg on hetk, mil mõlemad mängijad on kindlaks määratud.

5.6 Reeglite jõustamine

Reeglid on juhised ning administraatorite otsused võivad neist erineda olenevalt asjaoludest. Turniiri haldus võib muuta need reeglid igal ajal eelneva etteteatamiseta.

5.7 Mängu ettevalmistused

Palun lahenda kõik võimalikud probleemid enne mängu algust. Ühenduse või arvutiriistvara probleemid mängu ajal toovad kaasa diskvalifitseerimise. Kokkulepped mängijate vahel peavad olema postitud kommentaaridena mängu info lehel, nii et administraatorid oleksid lukorrast teadlikud

5.8 Lahtiühendamised

Mängu lahtiühendamise korral enne mängu lõppu, mängitakse matš kohe uuesti ja lõpetatakse arvestades olukorda lahtiühendamise hetkel. Mängijatelt nõutakse, et nad teeksid koostööd hetkeni kui probleem tekkis. Mängijad peavad mängima järelejäänud aega 90 minuti märgi saavutamiseks (näiteks, kui mäng sai lahti ühendatud 65. minutil, siis tuleb mängida järelejäänud 25 minutit) ja lisada 2 osa tulemuse (näiteks enne mängu lahtiühendamist oli tulemus 2:1, uuesti ühendatud osas oli tulemus 2:0, siis on lõpptulemus 2:3). Mäng lõpetatakse pärast seda, kui kokku on 90 minutit mängitud.

Kui see olukord juhtus Ühtses/Topeltkõrvaldamises osas ja tõmbamine on saavutatud pärast järelejäänud aega, mängivad mängijad kuldse värava reegli järgi (näiteks: mäng sai lahti ühendanud 65. minutil ja tulemus oli 1-0, järelejäänut 25 minutit lõpetas 0-1 tulemusega, ehk 1-1 kokku, siis peavad mängijad edasi mängima ning järgmine värav võidab mängu). Kui enne mängu lahtiühendamist anti punase kaart, siis tuleb karistatud mängija ka vea teha taastatud mängus punase kaardi jaoks, järelejäänud aeg algab punase kaardi andmise hetkel (näiteks, kui mäng sai lahti ühendatud 65. minutil ja taastatud mängus on punase kaart antud 7. minutil, algab järelejäänud 25 minutit 7. minutist, mis kestab kuni mängu 32. minutini).

Mängijad peavad tegema lisa ekraanipilte või videosid mängu tulemuste tõendamiseks. Probleemide või kahtluste korral tuleb kontakteeruda administraatoritega ja informeerida neid olukorrast.

5.9 PSN- i konto piirang

Pärast UEFA eEURO 2020 mängijate valiku on lõppu, ei tohi Mängijad muuta enda PSN kontosid. Ainuke erand on juhul kui esitada kehtiv põhjendus 75 tundi enne järgmist mängu.

6. Mängu seadistused

6.1 Mängu seadistused - UEFA eEURO 2020 mängijate valik

- Tase: Superstaar
- Mängu kestus: 10 minutit
- Asenduste arv: 3 (+1 lisaajal)
- Mängu kiirus: Normaalne
- Kontrollimine: Kõik
- Meeskond: Rahvusmeeskond
- Tasakaalustatud statistika: Väljalülitatud

6.2 Mängu seadistused - UEFA eEURO 2020 online kvalifikatsioonid

Selle võistluse osa toimub "Online turniiri" režiimis, mis avatakse kvalifitseerunud mängijate jaoks. Oluline erinevus – Tasakaalustatud statistika on aktiveeritud.

7. Andmete kogumine

"UEFA eEURO 2020" turniiris osalemisega nõustun sellega, et mu isiklikud andmed (nime, hüüdnime, e-posti aadressi, PSN-konto nime, turniiri tulemused ja arve andmed (kaasa arvatud: arve summa, võidute kirjeldused) edastatakse ettevõttele UEFA, Konami Holdings Company ja UEFA Jalgpalli Liidule, mis on minu riigi asjakohane, selleks, et turniiri läbi viia. Mis puudub andmetöötlusesse, viitame nende andmekaitse avaldustele, mida saab vaadata nende vastavatelt veebilehtedelt.